Criando a Tela de Fim de Jogo

Muito bem pessoal. Neste módulo, vamos aprender a criar a nossa tela de Fim de Jogo para quando nosso jogador colidir com um asteroide, o jogo seja finalizado e apareça esta tela. Vamos lá!!

O primeiro passo, é criar um novo painel para a tela de jogo dentro do nosso CANVAS, ok?

Lembre de criar um novo painel em UI – PANEL e já renomeie este painel para Painelfimdejogo.

Dentro deste painel, vamos inserir um retângulo na tela para que fique com uma visualização mais legal.

Clique na pasta objects2D e clique na área vazia e crie um retângulo. crie em create – 2D – Sprites – Square – veja que ele cria um retângulo como objeto. Renomeie para fundo.

Agora, selecione o Painelfimdejogo no painel inspector, e leve o retângulo para oitem Souce imagem.

Agora, ajuste a opacidade para 255, escolha uma cor e depois ajuste o tamanho com a ferramenta rect tool.

Agora, adicione este mesmo painel os gameobjects de textos que teremos nele de informação:

Título: Fim de Jogo!!

Texto: Total Coletadas:

Texto: Recorde:

E na sequência, também ajuste as configurações de layout destes componentes, como tamanho, cor, outline, etc.

Não esqueça de realizar os ajustes de posicionamento na tela usando sempre o posicionamento pelo rectool – painel inspector e também apertando shift + alt:

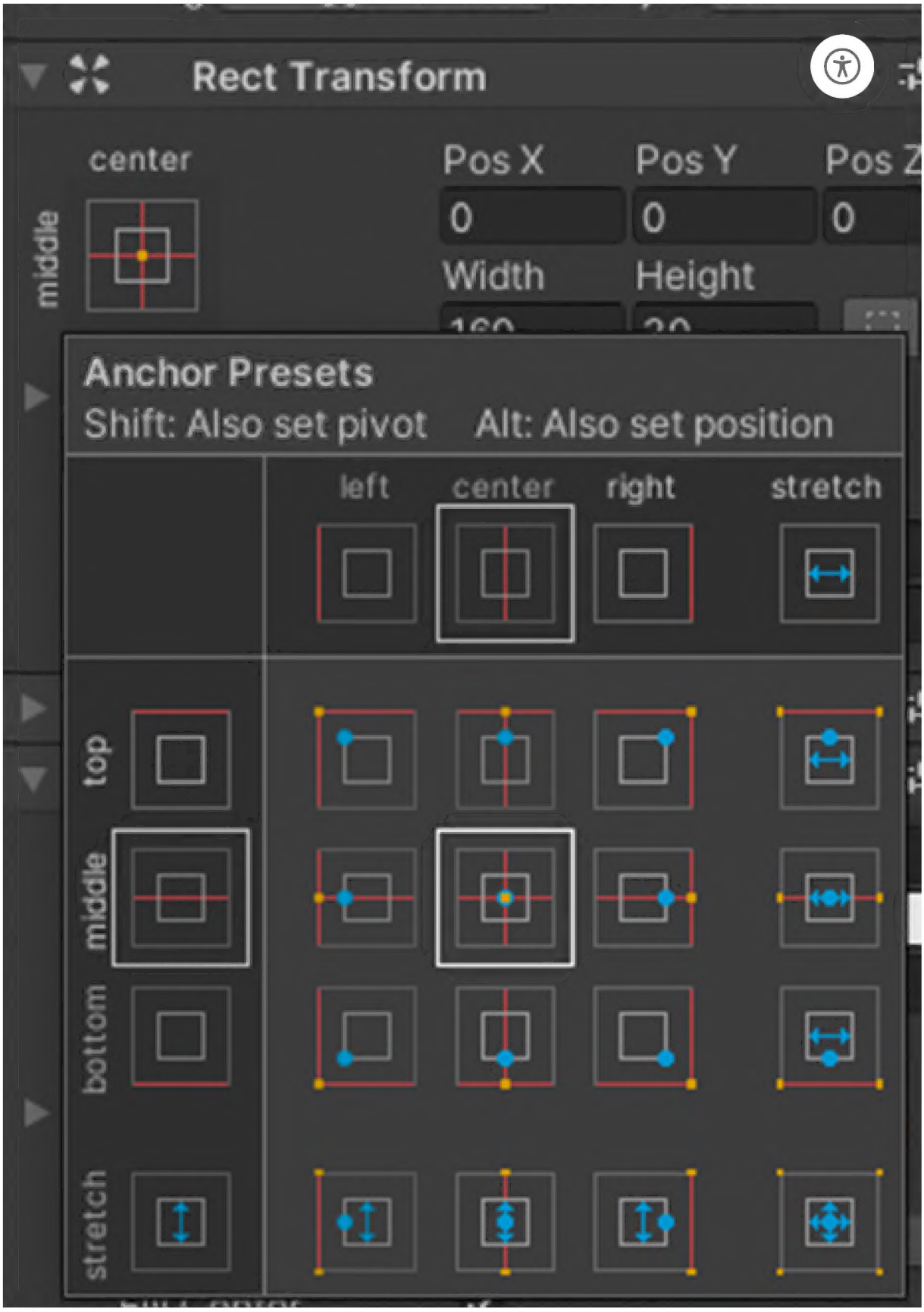

Imagem 1: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Depois, ajuste cada componente na tela usando a ferramenta de movimentação X e Y.

Não esqueçam também pessoal, depois de ajustar todos os componentes de desativar o nosso painel de jogo, senão ao rodar o jogo, esta tela irá ɔcer automaticamente quando o jogo iniciar e não faz nenhum sentido isso. Então, lembre-se sempre de desabilitar o painel fim de jogo através do painel inspector (antes selecione o gameobject e desative a caixa de set active:

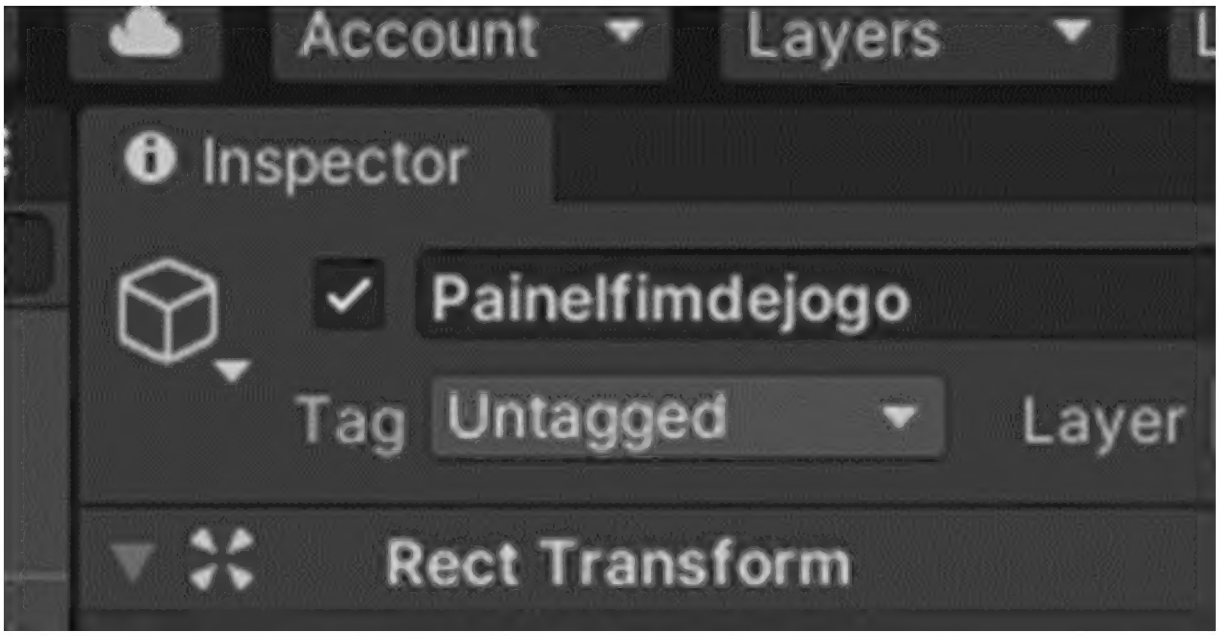

Imagem 2: Tela da Unity | Fonte: Autor (print de tela)

Agora pessoal, irei disponibilizar aqui também os principais scripts que criamos neste módulo:

Para que vocês possam ter os comandos escritos de forma correta.

Comandos novos inseridos no script cod nave: (atenção: seguir exatamente da forma que mostramos na vídeo-aula):

```
public GameObject painelfimdejogo;

public Text txttotalpontuacao;
```

painelfimdejogo.SetActive(true);

Time.timeScale = 0f;

trilhadefundo.Stop();

FindObjectOfType<sons>().tocarfimdejogo();

txttotalpontuacao.text = "TOTAL COLETADAS: " + qtdestrela;

Muito bom pessoal! Aqui já temos nossa tela fim de jogo com nossos componentes atribuídos e já com boa parte da programação finalizada!! Já estamos com nosso jogo praticamente pronto! Temos alguns pequenos refinamentos antes de exportá-lo de forma definitiva e isso, faremos no nosso próximo módulo. Até lá!!

Atividade Extra

Falando da importância de UI – Interface do usuário, acesse o link https://www.hostgator.com.br/blog/ui-design-um-guia-completo-sobre-user-interface/ e ouça o podcast sobre este assunto tão importante. Neste mesmo link tem um material muito bacana e bem detalhado sobre o tema!

Referência Bibliográfica

UNITY, Software. Site do Produto.

https://unity.com/pt/

https://docs.unity3d.com/Manual/UnityManual.html

https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/

Ir para exercício